

Dead Sync

TON

Perfekte Lippensynchronisation ohne Bewegungsspiel — Schauspieler spricht exakt auf Frames genau. Wirkt unnatürlich, deshalb bewusst nur für Effekt oder Tanzszenen.

Wenn der Schauspieler jeden Laut auf den Frame genau trifft und nichts anderes mehr macht — das ist Dead Sync. Der Ton sitzt perfekt, aber die Performance wirkt wie Robotik. Kein natürliches Timing, keine Verzögerung zwischen Gedanke und Rede, keine mikroskopischen Bewegungen, die echte Kommunikation ausmachen. Am Set oder im ADR-Studio passiert das oft unbeabsichtigt, wenn zu starr auf Markierungen gearbeitet wird; bewusst eingesetzt wird Dead Sync aber gezielt für Effekte, digitale Charaktere oder eben jene Tanzszenen, wo Präzision über Authentizität geht. Die Praxis am Set: Viele Schauspieler verfallen in Dead Sync, wenn sie zu angespannt sind oder wenn die Regie zu viel Wert auf synchrone Lippenbewegung legt. Man sieht es sofort im Monitor — die Lippen klicken mechanisch, der Blick bleibt starr, der Kopf bewegt sich nicht mit der natürlichen Sprechmelodie. Im ADR-Prozess ist Dead Sync noch häufiger: Der Sprecher sitzt im dunklen Studio vor Wildvogel-Playback und versucht, frame-genau zu sein. Das Ergebnis klingt dann, als würde eine Puppe reden. Die Lösung ist, dem Darsteller zu sagen, er soll hinter dem Laut sprechen, nicht auf ihn — eine Verzögerung von zwei bis drei Frames reicht oft, um Natürlichkeit zurückzubringen. Der Ton wirkt dann immer noch synchron für den Zuschauer, aber die Performance atmet. Wo Dead Sync hingegen Sinn macht: Bei Lip-Sync-Dance-Szenen, bei computergenerierten Wesen oder bei absichtlich künstlichen Charakteren (Androiden, Puppen, übersteuertes Comedy-Acting). In diesen Kontexten ist die mechanische Präzision das Statement. Im Drama dagegen ist Dead Sync ein Fehler, den man im Schnitt meist nicht mehr reparieren kann — es müsste neu gedreht oder eine schwache ADR-Nachaufnahme gemacht werden. Tipp für den Ton-Schnitt: Liegt der Schauspieler in Dead-Sync-Territorium, lässt sich die Spur um ein, zwei Frames nach hinten verschieben. Der Zuschauer sieht keinen Unterschied, der Schauspieler klingt aber plötzlich lebendig. Verwandt mit dem Konzept der Fluff-Frames im Schnitt — kleine zeitliche Flexibilität schafft große emotionale Unterschiede.